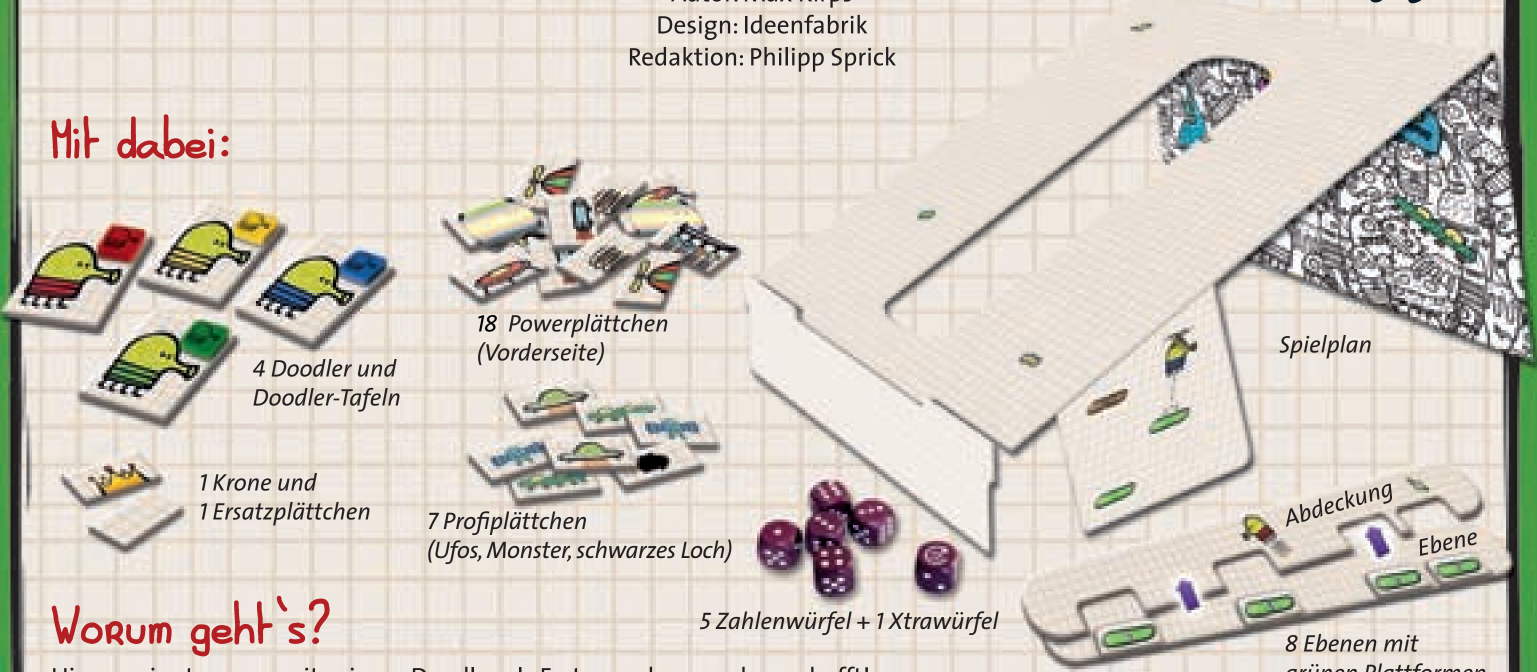
doodle jump®
Das Brettspiel

Für 2 bis 4 Sprungkünstler ab 8 Jahren
Autor: Max Kirps
Design: Ideenfabrik
Redaktion: Philipp Sprick

Mit dabei:



Worum geht's?

Hier gewinnt, wer es mit seinem Doodler als Erster nach ganz oben schafft!
Dazu braucht's Würfelglück und Mut zum Risiko ...

Der Countdown ...



Legt die Powerplättchen in das Fach der Spieleschachtel. Die Krone, das Ersatz- und die Profiplättchen bleiben draußen.
*Tipp! Lasst bei der allerersten Partie **alle** Plättchen weg.*



Steckt die Spielplanflügel in die Schachtel, so dass ihr das Fach gut erreichen könnt.



Trennt die Ebenen aus den Stanztafeln und entfernt die Abdeckung (siehe Abbildung).
Legt die 8 Ebenen mittig auf den Spielplan.
Die Reihenfolge bestimmt ihr selbst.



Legt auf jede 2. Ebene von unten je ein zufällig gezogenes Powerplättchen: Immer auf die Plattform mit der höchsten Zahl und natürlich so, dass man die Vorderseite sehen kann ...

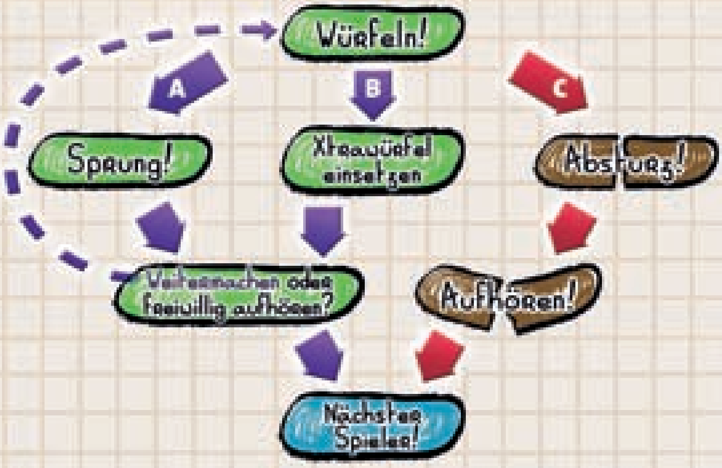


Nehmt euch pro Spieler eine Doodler-Tafel und den passenden Doodler. Legt ihn anschließend vor die Spieleschachtel.



Jetzt kann das Rennen beginnen!

Los geht´s!



Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach geht's reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt alle Würfel. (Lasst im Spiel zu zweit einen normalen Würfel weg.) Was man damit im Spiel machen kann, zeigt vorab die Übersicht:

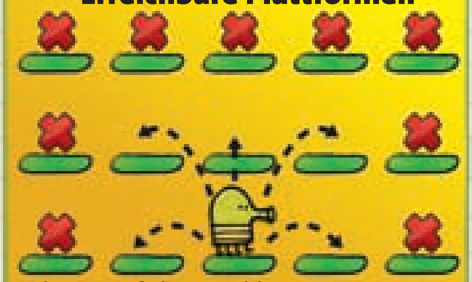
Euer Würfelwurf ist also erfolgreich, wenn ihr **entweder** ...
A) einen **Sprung** auf eine Plattform machen **oder**
B) den **Xtrawürfel einsetzen** könnt.

Geht keines von beidem, habt ihr Pech gehabt und **stürzt ab C)**!
Und so geht das genau:

A) Sprung!

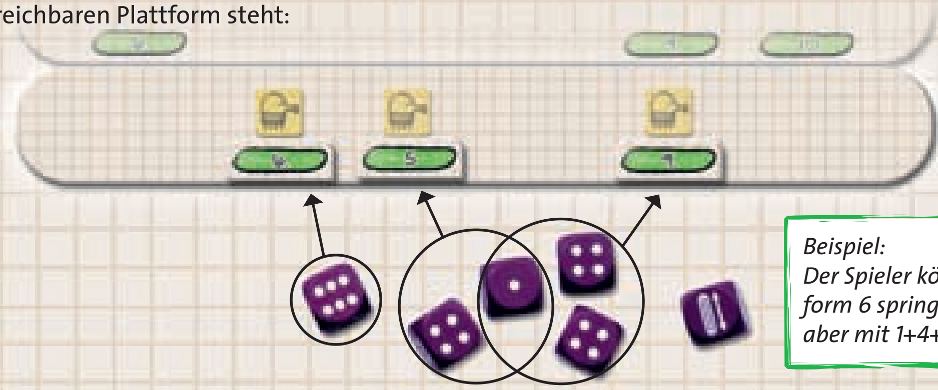
Zu Beginn sind alle Plattformen auf der **untersten** Ebene erreichbar. Später sind nur alle **direkt** an den Doodler angrenzenden Plattformen erreichbar (siehe Bild rechts). Nach unten oder auf der Stelle springt ein Doodler nie ...

Erreichbare Plattformen



Schwarze Pfeile: erreichbar.
Rote Kreuze: nicht erreichbar.

Für einen Sprung zählt ihr beliebig viele Würfel zu einer Zahl zusammen, die auf einer erreichbaren Plattform steht:



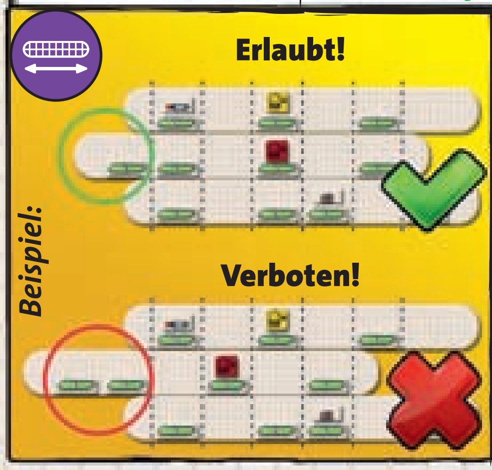
Beispiel:
Der Spieler könnte mit der 6 auf die Plattform 6 springen, mit 4+1 auf die 5 oder aber mit 1+4+4 auf die Plattform 9.

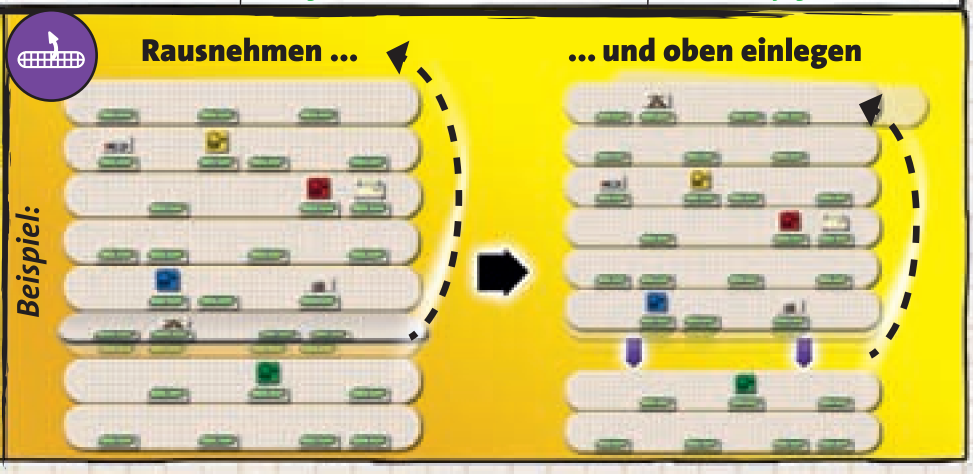
Stellt anschließend den Doodler auf die erreichte Plattform und legt die für den Sprung benutzten **Würfel weg**.
Achtung: Ihr könnt **nie** mit ein und demselben Wurf mehrere Sprünge machen.

B) Xtrawürfel einsetzen

Der Xtrawürfel zeigt verschiedene Symbole. Legt ihn **weg**, nachdem ihr ihn benutzt habt.

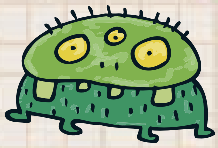
			
1 oder 2 Augen: Gilt wie ein Zahlenwürfel.	**Verschieben:** Eine beliebige Ebene um 1 Position nach links oder rechts verschieben. Haltet dabei die darüber- und darunterliegende Ebene fest. Die Ebene darf danach höchstens um 1 Position rechts oder links über den Spielplan herausragen. *Tipp! Verschieben hilft, Plattformen in die eigene Reichweite zu bringen.*	**Rausnehmen:** Eine beliebige Ebene, auf der kein Doodler steht, **vorsichtig** mit beiden Händen herausnehmen. (Die oberste Ebene ist beim Rausnehmen tabu.) Alle anderen Ebenen rutschen um 1 runter. Die Ebene dann ganz oben wieder mittig auf den Spielplan legen. *Tipp! Rausnehmen kann helfen, die Mitspieler am Sieg zu hindern.*	**Nochmal versuchen:** Alle noch nicht benutzten Würfel nochmal würfeln. *Tipp! Wenn euer Wurf keinen Sprung zulässt, dürft ihr hiermit ausnahmsweise trotzdem nochmal euer Würfelglück versuchen!*





Weitermachen oder freiwillig aufhören?





Immer wenn ihr entweder **A)** gesprungen seid oder **B)** den Xtrawürfel eingesetzt habt, entscheidet ihr anschließend, ob ihr weitermacht oder freiwillig aufhört.

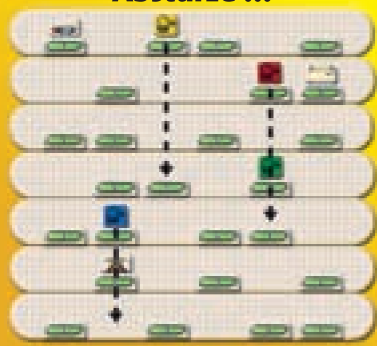
- **Macht ihr weiter,** würfelt ihr alle **noch nicht benutzten Würfel** erneut. Das Absturzrisiko steigt dadurch natürlich ...
- **Hört ihr freiwillig auf,** bleibt euer Doodler auf der erreichten Plattform stehen. Der nächste Spieler kommt an die Reihe, würfelt mit allen Würfeln usw.

C) Absturz!

Könnt ihr nach einem Würfelwurf nicht regelgerecht springen oder den Xtrawürfel einsetzen, habt ihr Pech gehabt und stürzt ab. Das bedeutet, euer Doodler fällt in gerader Linie nach unten auf die nächste **leere** Plattform (leer = kein anderer Doodler, kein Powerplättchen, siehe Abbildung rechts). Gibt es dort keine leere Plattform, muss der Spieler mit seinem Doodler wieder von vorn beginnen.

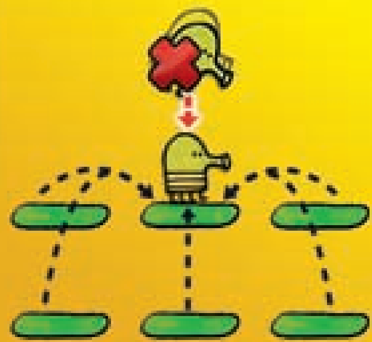
Nach einem Absturz ist der nächste Spieler an der Reihe, würfelt mit allen Würfeln usw.

Abstürze ...



Blau fällt komplett heraus, Gelb auf die 9 und Rot auf die 8.

Schubsen ...

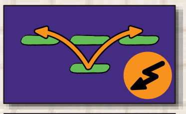


Schwarze Pfeile: Sprung auf den Doodler = Schubsen. Roter Pfeil: Abstürzender Doodler = Schubsen nicht möglich. (Der abstürzende Doodler fällt auf die nächste leere Plattform.)

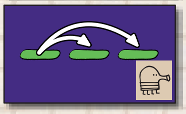
Besonderheiten!

1. Schubsen:
Macht dein Doodler einen Sprung auf die Plattform eines anderen Doodlers, schubst du diesen dadurch von der Plattform. Der andere Doodler fällt wie bei einem Absturz (siehe oben) herunter.

2. Powerplättchen *(beim allerersten Spiel weglassen)***:**
Landest du auf einem Powerplättchen, nimm es, dreh es um und ...



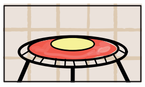
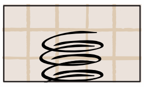
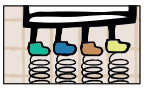
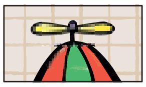
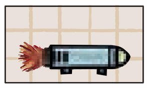
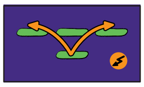
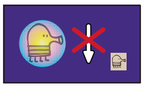
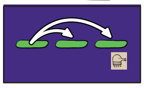
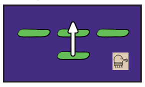
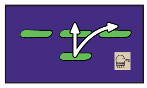
- nutz es **sofort**, wenn es einen Blitz zeigt.
- nutz es **irgendwann** im Spiel (während du an der Reihe bist), wenn es einen Doodler zeigt.



Immer wenn du ein Powerplättchen **nutzt**, leg es danach **neben die Schachtel**. (Es ist aus dem Spiel.)
Bis dahin kannst du deinen Doodler mit dem Plättchen ausrüsten: leg es einfach auf deine Doodler-Tafel an die passende Stelle.
Anmerkung: Ihr dürft mehrere und auch gleiche Plättchen pro Zug besitzen und benutzen.

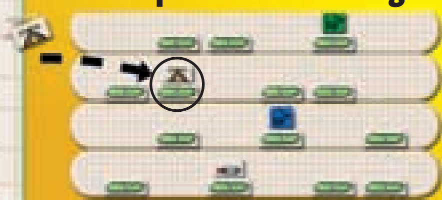


Die **Rückseite** verrät euch, was das Plättchen drauf hat:

	Sprungfeder & Trampolin	Schutzschild	Sprungschuhe	Propellerhut	Rakete
Vorne	 				
Hinten	z.B.:  Du darfst **sofort** auf eine erreichbare Plattform der **nächsten** Ebene springen, die auf dem Plättchen mit einem Pfeil markiert ist.	 Anstatt **abzustürzen,** gibst du einfach den Schutzschild ab. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Gegen **Schubser** hilft der Schutzschild leider nicht ...	z.B.:  Spring auf eine erreichbare Plattform **derselben** Ebene, die auf dem Plättchen mit einem Pfeil markiert ist.	z.B.:  Spring auf eine erreichbare Plattform der **nächsten** Ebene, die auf dem Plättchen mit einem Pfeil markiert ist.	z.B.:  Spring auf eine erreichbare Plattform der **nächsten** Ebene, die auf dem Plättchen mit einem Pfeil markiert ist.

Immer wenn du auf einem Powerplättchen gelandet bist, zieh direkt anschließend ohne hinzuschauen ein neues aus der Spielschachtel. Leg es auf die unterste **leere** Ebene (= kein Doodler, kein Plättchen). Dort kommt es auf die leere Plattform mit der höchsten Zahl (Vorderseite sichtbar).

Powerplättchen nachlegen



Das Plättchen kommt auf der untersten leeren Ebene auf die leere Plattform mit der höchsten Zahl.

And the winner is ...

Wer zuerst die oberste Ebene erreicht, hat gewonnen und darf seinem Doodler die Krone aufsetzen!



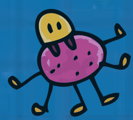


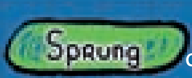
Variante für erfahrene Doodler!

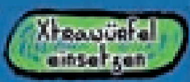
Countdown und Ablauf

Legt vor Spielbeginn die **Profiplättchen** und die Powerplättchen zusammen in die Spieleschachtel.

Legt danach die Plättchen wie gewohnt aus. Immer wenn ihr ein **Profiplättchen** zieht, kommt es auf die **oberste** leere Ebene (= kein Doodler, kein Plättchen), und zwar wie immer auf die Plattform mit der höchsten Zahl.



Anstatt A) 

oder B) 

gibt es jetzt noch eine dritte Möglichkeit:

Profiplättchen	
Vorne	**Hinten**
Monster & Ufos	Entweder **nochmal versuchen** oder
	Ebene verschieben oder
	Ebene rausnehmen
Schwarzes Loch	Hier hilft nur eins: **Ausweichen!** Denn wer reinspringt oder -stürzt wird geschluckt und muss mit seinem Doodler wieder von vorn beginnen.

Abschießen!

Und das geht so: Ihr müsst in **gerader Linie** unter dem Ufo oder Monster stehen **und** 1 Würfel einsetzen, der genau die Entfernung in Ebenen zum Ufo oder Monster zeigt. Der Würfel ist danach natürlich weg ...

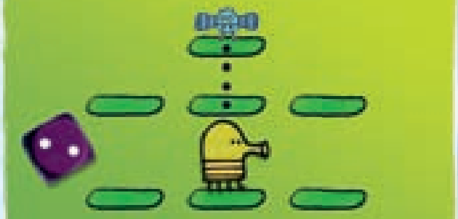
Hat's geklappt, bekommt ihr zur Belohnung das Plättchen. Legt wie gewohnt dafür ein neues nach. Ihr könnt euer Plättchen **sofort** oder **irgendwann** während des Spiels benutzen (wenn ihr an der Reihe seid). Legt es danach neben die Schachtel.

Das gleiche gilt, wenn ihr mit der Aktion A) 

auf dem Ufo oder Monster landet. Aber Achtung: Wer genau von unten dagegen hüpft, der stürzt von seinem Ausgangspunkt aus ab!

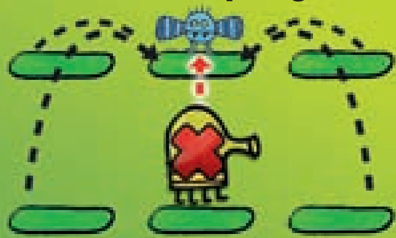
Nach dem Zug könnt ihr wie gewohnt entweder weitermachen oder aufhören.

Abschießen



Beispiel: Das Monster ist 2 Ebenen entfernt. Also braucht man zum Abschießen eine 2.

Monstersprung



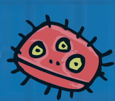
Schwarze Pfeile: Von hier aus kann man auf ein Monster springen.
Roter Pfeil: Von hier aus nicht.



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

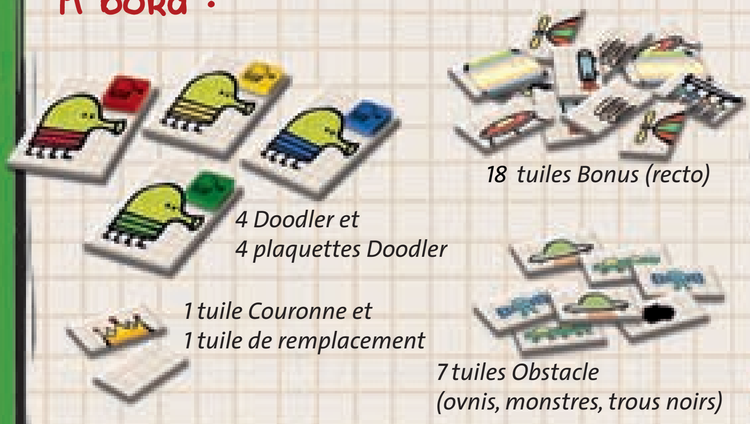
www.ravensburger.com



doodle jump®
Le jeu de plateau

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Auteur : Max Kirps
Design : Ideenfabrik
Rédaction : Philipp Sprick

À bord :



4 Doodler et 4 plaquettes Doodler

18 tuiles Bonus (recto)

1 tuile Couronne et 1 tuile de remplacement

7 tuiles Obstacle (ovnis, monstres, trous noirs)



5 dés normaux + 1 dé spécial

1 plan de jeu

8 niveaux avec des plates-formes vertes

Principe du jeu

Le vainqueur est le joueur qui parvient le premier tout en haut avec son Doodler. Tout cela demande d'avoir de la chance au dé et le goût du risque ...

Compte à rebours ...

5 .. Faites le plein !



Placez les tuiles Bonus dans le compartiment de la boîte. Les tuiles Couronne, Obstacle et la tuile de remplacement restent en dehors. *Conseil : Jouez sans les tuiles à la toute première partie !*

4 .. Montez la rampe de lancement !



Insérez les rabats dans la boîte de manière à pouvoir accéder facilement au compartiment.

3 .. Préparez la piste !



Détachez les niveaux des planches prédécoupées et séparez la couche supérieure (voir Illustration). Placez les 8 niveaux sur le plan de jeu incliné dans l'ordre que vous voulez.

2 .. Placez les bonus !



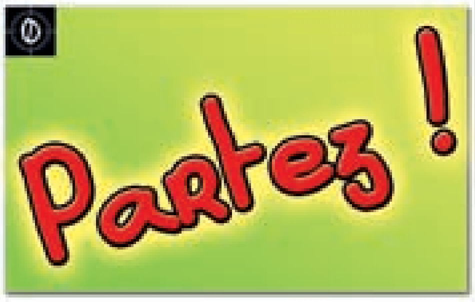
Sur tous les étages pairs à partir du bas, placez une tuile Bonus piochée au hasard : elle doit toujours être sur la plate-forme portant le nombre le plus élevé et, bien sûr, recto visible.

1 .. Choisissez votre équipe !



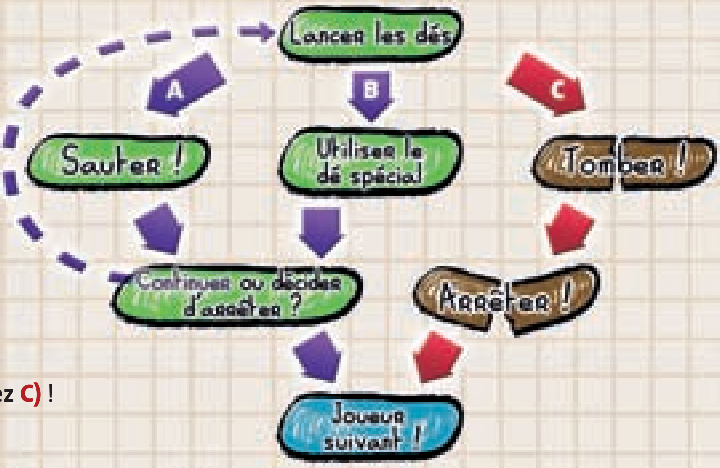
Chaque joueur choisit une plaquette et le Doodler correspondant. Placez ensuite celui-ci au pied du plan incliné.

0



La partie peut commencer.

Déroulement du jeu !



Le joueur qui obtient le plus grand nombre au dé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance tous les dés (à 2 joueurs, 1 dé normal est laissé de côté). Le schéma ci-contre indique les options de jeu possibles :

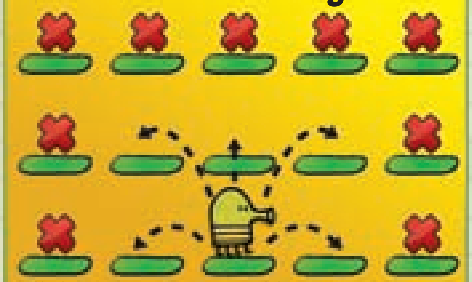
Votre lancer de dé est donc réussi ...
A) si vous **sautez** sur une plate-forme ou ...
B) si vous pouvez **utiliser le dé spécial**.

Si vous ne pouvez faire ni l'un, ni l'autre, pas de chance, vous **tombez C)** !

A) Sauter !

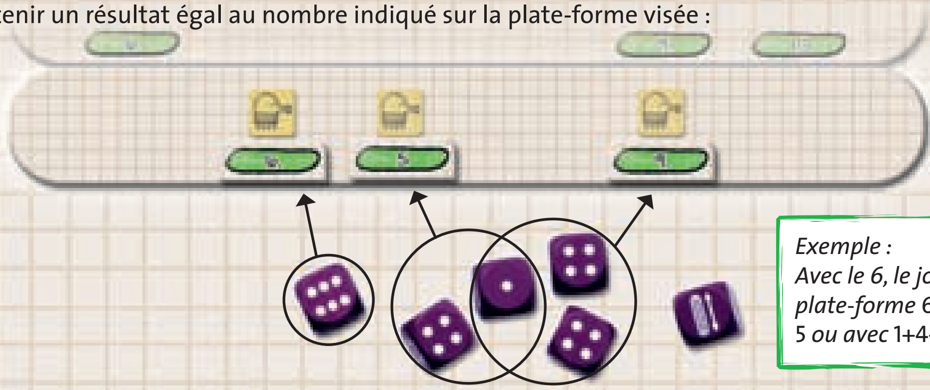
Au début, un Doodler peut atteindre toutes les plates-formes du **premier** niveau. Ensuite, il ne peut sauter que sur les plates-formes voisines (voir ci-contre). Un Doodler ne peut jamais sauter vers le bas, ni sur place.

Plates-formes atteignables



Flèches noires : atteignables.
Croix rouges : non atteignables.

Pour sauter, choisissez un dé ou additionnez autant de dés que vous le voulez, pour obtenir un résultat égal au nombre indiqué sur la plate-forme visée :



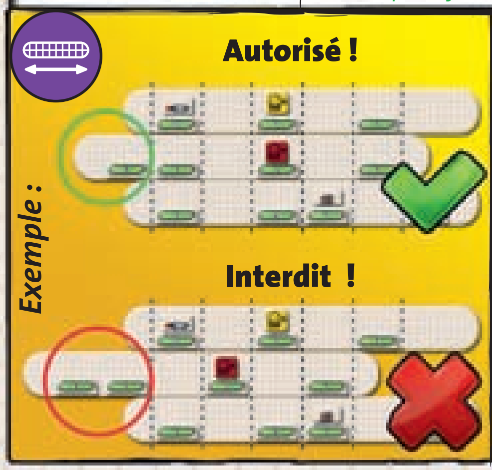
Exemple :
Avec le 6, le joueur peut sauter sur la plate-forme 6, avec 4+1 sur la plate-forme 5 ou avec 1+4+4 sur la plate-forme 9.

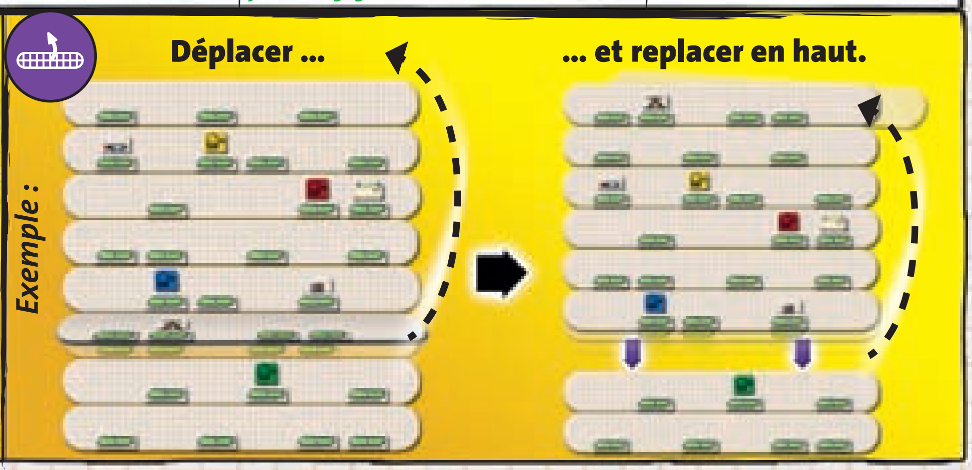
Déplacez ensuite le Doodler sur la plate-forme atteinte et mettez **de côté le(s) dé(s)** utilisé(s).
Attention : Il n'est **jamais** permis d'effectuer plusieurs sauts avec un même dé.

B) Utiliser le dé spécial

Le dé spécial indique différents symboles. Mettez-le **de côté** une fois utilisé.

			
1 ou 2 : Même effet qu'un dé normal.	**Faire coulisser :** Poussez un niveau au choix vers la gauche ou la droite. Tenez bien les niveaux en dessous et au-dessus. Le niveau ne peut dépasser du plan de jeu que d'1 cran vers la droite ou la gauche. ***Conseil :*** *Cette action permet de se rapprocher de certaines plates-formes.*	**Déplacer :** Retirez un niveau au choix (sauf le niveau supérieur) en l'attrapant délicatement à deux mains. Tous les autres niveaux descendent d'1 cran. Replacez ensuite le niveau retiré en haut du plan de jeu. ***Conseil :*** *Cette action permet d'empêcher un joueur de gagner.*	**Relancer les dés :** Relancez tous les dés non encore utilisés. ***Conseil :*** *Si votre lancer ne vous permet pas de sauter, vous pouvez exceptionnellement retenter tout de même votre chance aux dés.*





Continuer ou décider d'arrêter ?

À chaque fois que vous avez **A)** sauté ou **B)** utilisé le dé spécial, vous devez décider si vous voulez continuer ou vous arrêtez.

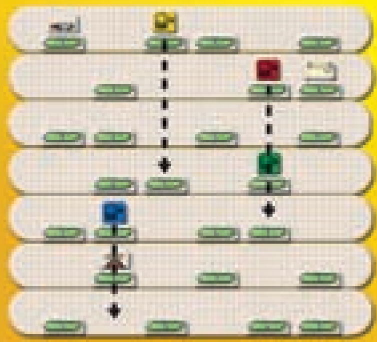
- **Si vous décidez de continuer**, relancez **tous les dés non encore utilisés.** Bien sûr, le risque de chute augmente ...
- **Si vous décidez d'arrêter,** votre Doodler reste sur la plate-forme atteinte. C'est alors au tour du Joueur suivant de jouer ; il relance tous les dés ...

c) Tomber !

Si, après votre lancer de dés, vous ne pouvez pas sauter selon les règles, ni utiliser le dé spécial, dommage ! Vous tombez ! Cela signifie que votre Doodler chute tout droit vers le bas jusqu'à la prochaine plate-forme **libre** (libre = sans Doodler, ni tuile. Voir ci-contre). S'il ne rencontre aucune plate-forme libre, il doit recommencer au départ.

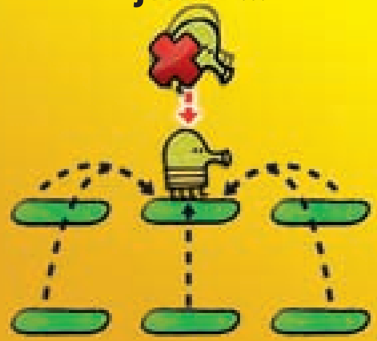
Après une chute, c'est au tour du Joueur suivant de jouer ; il lance tous les dés ...

Chutes ...



Bleu tombe tout en bas, Jaune tombe sur la plate-forme 9 et Rouge sur la 8.

Éjection ...



Flèches noires : Saut sur un Doodler = éjection. Flèche rouge : Chute d'un Doodler = éjection interdite.

Particularités !

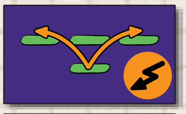
1. Éjection :

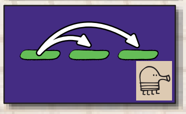
Si ton Doodler saute sur une plate-forme occupée par un autre Doodler, tu l'éjectes de la plate-forme (voir Illustration). Le Doodler adverse tombe selon les mêmes règles qu'une chute (voir ci-dessus).

2. Tuiles Bonus *(à laisser de côté à la toute première partie)* :

Si tu atterris sur une tuile Bonus, prends-la, retourne-la et ...

- Utilise-la **tout de suite**, si elle indique un éclair.
- Utilise-la **n'importe quand** durant la partie (à ton tour de jeu), si elle indique un Doodler.





Lorsque tu **utilises** une tuile Bonus, place-la ensuite **à côté de la boîte** ; elle est sortie du jeu. En attendant, tu peux équiper ton Doodler avec cette tuile : place-la simplement au bon endroit sur ta plaquette Doodler.



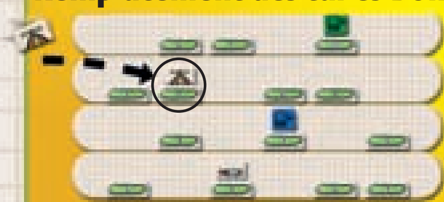
Remarque : Un joueur peut posséder et utiliser plusieurs tuiles, même identiques, à la fois.

Le **verso** de chaque tuile explique ses effets :

	Trampoline et ressort	Bouclier de protection	Chaussures de saut	Chapeau à hélice	Fusée
Recto					
Verso	*Ex. :* Tu peux sauter **immédiatement** sur une plate-forme voisine du niveau **suivant** indiquée par une flèche sur la tuile.	Au lieu de **tomber**, utilise le bouclier de protection. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Malheureusement, le bouclier ne protège pas des **éjections** ...	*Ex. :* Saute jusqu'à une plate-forme du **même** niveau indiquée par une flèche sur la tuile.	*Ex. :* Saute jusqu'à une plate-forme voisine du niveau **suivant** indiquée par une flèche sur la tuile.	*Ex. :* Saute jusqu'à une plate-forme voisine du niveau **suivant** indiquée par une flèche sur la tuile.

À chaque fois que tu atterris sur une tuile Bonus, pioches-en une nouvelle directement après, sans regarder dans la boîte. Place-la sur le niveau **vide** (= sans Doodler, ni tuile) le plus bas possible, sur la plate-forme portant le nombre le plus élevé (face visible).

Remplacement des tuiles Bonus



La nouvelle tuile est placée au niveau vide le plus bas, sur la plate-forme libre portant le nombre le plus élevé.

Et le vainqueur est ...

Le joueur qui atteint le niveau le plus élevé le premier remporte la partie et peut mettre la couronne sur la tête de son Doodler !





Variante pour Doodler expérimentés !

Compte à rebours et déroulement

Avant de commencer la partie, mélangez les tuiles Obstacle et Bonus ensemble dans la boîte.

Installez ensuite les tuiles comme d'habitude. À chaque fois que vous piochez une tuile Obstacle, placez-la sur le niveau vide (= aucun Doodler, ni tuile) **le plus élevé**, comme d'habitude sur la plate-forme portant le plus grand nombre.

En plus des actions A) Sauter et B) Utiliser le dé spécial, vous disposez désormais d'une troisième option...

Tuiles Obstacle	
Recto	**Verso**
Monstres & ovnis	Soit **relancer les dés,**
	Soit **faire coulisser** un niveau,
	Soit **déplacer** un niveau.
Trou noir	Ici, une seule chose à faire : **L'éviter !** Celui qui saute dessus ou tombe dedans est aspiré et doit recommencer tout en bas avec son Doodler.

Tirer !

Le principe est le suivant : Vous devez vous trouver à la verticale sous l'ovni ou le monstre et utiliser 1 dé dont la valeur correspond exactement au nombre de niveaux qui vous séparent de l'ovni ou du monstre. Bien entendu, le dé n'est ensuite plus disponible...

Si cela marche, vous gagnez la tuile en récompense. Comme d'habitude, remplacez-la par une nouvelle. Vous pouvez utiliser votre tuile immédiatement ou à n'importe quel moment de la partie (à votre tour de jeu). Remettez-la ensuite à côté de la boîte.

Le principe est le même si vous atterrissez sur un ovni ou un monstre par l'action A) Sauter. Mais attention : celui qui saute dessus alors qu'il se trouve directement en dessous tombe de la plate-forme d'où il vient !

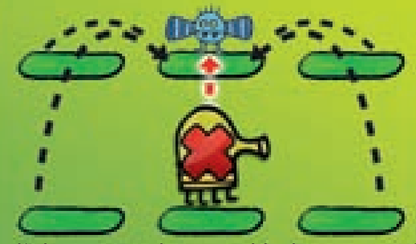
Après votre coup, vous pouvez, comme d'habitude, continuer ou décider de vous arrêter.

Tir



Exemple : Le monstre est 2 niveaux au-dessus. Il faut donc un 2 sur un dé pour tirer.

Saut sur un monstre



Flèches noires : Il est possible de sauter sur le monstre de ces plates-formes.
Flèche rouge : Pas de cette plate-forme.

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

doodle jump®
Il gioco da tavolo

Da 2 a 4 artisti del salto a partire da 8 anni
Autore: Max Kirps
Design: Ideenfabrik
Redazione: Philipp Sprick

Contenuto:





Scopo del gioco

Vince chi arriva in cima per primo con il suo *Doodle*!
Ci vuole fortuna con i dadi e il coraggio di rischiare...

Il Conto alla rovescia...



Mettete le tessere *potere* nella scatola. La corona, la tessera di ricambio e le tessere *expert* restano fuori. *Consiglio: giocate la prima partita senza le tessere potere.*



Inserite le linguette della rampa di lancio nei lati della scatola. La rampa rimarrà sollevata su di un lato e si potrà accedere con facilità all'interno della scatola.



La prima volta che giocate defustellate i piani e rimuovete la copertura (vedi figura). Disponete sulla rampa gli 8 piani in ordine casuale.



Partendo dal basso, ponete ogni due piani una tessera *potere* pescata casualmente, posizionandola sulla piattaforma con il numero più alto e in modo che si veda il fronte.



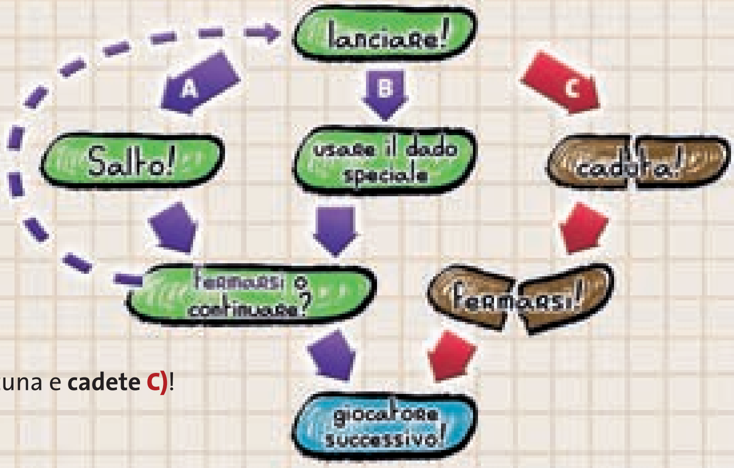
Ogni giocatore sceglie una tessera *Doodle* e il *Doodle* dello stesso colore.



Ora la gara può iniziare.

Si parte!

Tirate i dadi, chi ottiene il risultato più alto può iniziare.
Poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno tira tutti i dadi. (Togliere un dado normale se si gioca solo in 2).
Lo schema a fianco riassume le azioni possibili:



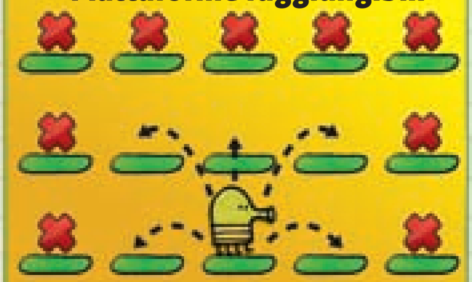
Il tiro ha **successo** se vi consente di:
A) fare un **salto** su una piattaforma; oppure
B) usare il dado **speciale**.

Se non riuscite a fare nessuna delle due azioni, avete avuto sfortuna e **cadete C)**!
Più nel dettaglio:

A) Salto!

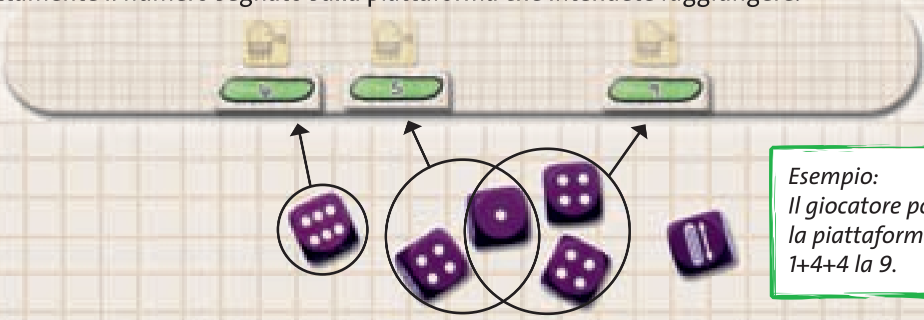
Se il vostro *Doodle* non è ancora sulla rampa di lancio con un salto può raggiungere qualsiasi piattaforma del piano più **basso**. Poi si può saltare soltanto sulle piattaforme direttamente adiacenti al proprio *Doodle* anche in diagonale (vedi immagine a destra).
Un *Doodle* non può mai saltare verso il basso o sul posto...

Piattaforme raggiungibili



Frecce nere: raggiungibili.
Croci rosse: non raggiungibili.

Per effettuare un salto dovete ottenere, con un dado o più dadi sommati tra loro, esattamente il numero segnato sulla piattaforma che intendete raggiungere.



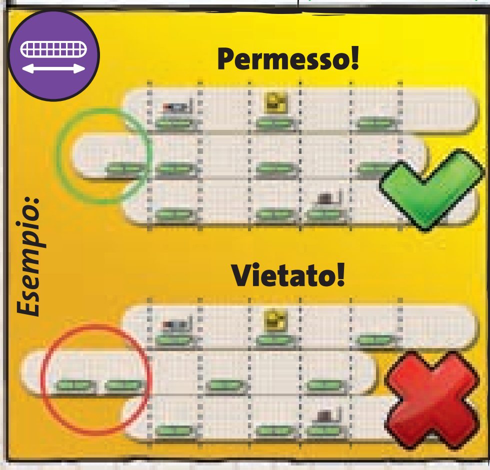
Esempio:
Il giocatore potrebbe raggiungere con il 6 la piattaforma 6, con 4+1 la 5, oppure con 1+4+4 la 9.

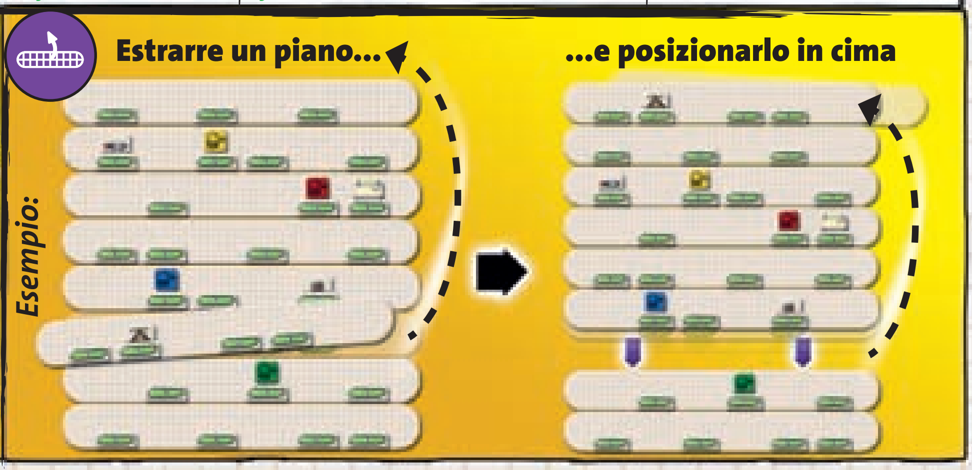
Una volta posizionato il *Doodle* sulla piattaforma i dadi utilizzati per il salto vanno **scartati**.
Di conseguenza non si pùo usare lo stesso dado per effettuare più salti.

B) usare il dado speciale

Il dado speciale mostra diversi simboli. Una volta usato va poi scartato.

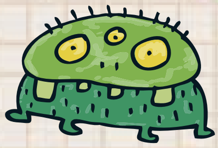
			
1 o 2 puntini: vale come un dado normale.	**Spostamento laterale:** Potete spostare lateralmente un piano a scelta di una posizione verso destra o verso sinistra. Mentre spostate il piano, tenete fermi i piani adiacenti. Un piano non può sporgere di più di una posizione rispetto al piano di gioco. *__Consiglio!__ Spostando lateralmente un piano potete avvicinare le piattaforme al vostro Doodle.*	**Spostamento verticale:** Estraete un piano a scelta e mettetelo sopra tutti gli altri. Gli altri piani scivolano sotto di una posizione. Attenzione: il piano superiore e quelli in cui sono presenti dei Doodle, non possono essere estratti. *__Consiglio!__ Estrarre un piano consente di modificare la pista, ostacolando gli avversari e favorendo il vostro Doodle.*	**Rilancio:** potete usare questo dado per rilanciare tutti i dadi non ancora utilizzati anche se non siete riusciti ad effettuare un salto. *__Consiglio!__ Usate il dado speciale quando non siete riusciti ad effettuare alcun salto. Vi conentirà di evitare la caduta e ritentare la sorte.*





Fermarsi o continuare?

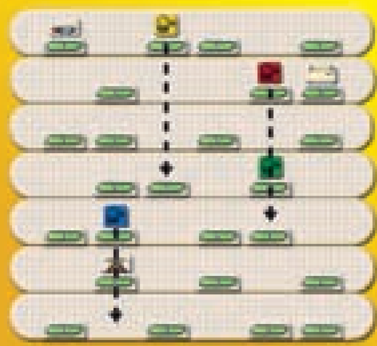




Ogni volta che saltate **A)** o che usate il dado speciale **B)** potete scegliere se continuare o fermarvi.

- Se continuate, tirate nuovamente i dadi non utilizzati, ma con meno dadi aumenta il rischio di fallire e cadere.
- Se vi fermate, il vostro Doodle rimane sulla piattaforma raggiunta. Tocca al giocatore successivo che lancia tutti i dadi, e così via.

cadere...



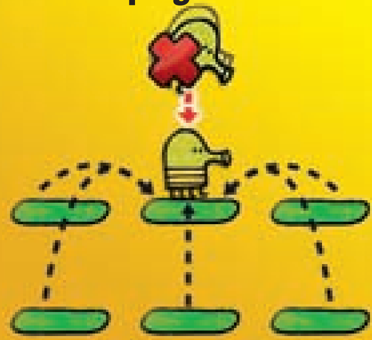
Il Blu cade fuori dalla rampa, il Giallo si ferma sul 9 e il Rosso sull'8.

C) caduta!

Se dopo aver lanciato i dadi non riuscite a saltare e non potete usare il dado speciale, avete avuto sfortuna e **cadete**. Questo significa che il vostro *Doodle* scende verso il basso in linea retta fermandosi sulla prima piattaforma **vuota** (vuota= senza *Doodle* o tessere *potere*, vedi immagine a destra). Se non c'è alcuna piattaforma vuota il vostro *Doodle* cadrà fuori dalla rampa e dovrà ricominciare dall'inizio.

Dopo una caduta tocca al giocatore successivo, che tira tutti i dadi e così via.

spingere...



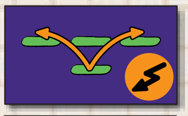
Frecce nere: un Doodle salta su altro e lo spinge. Freccia rossa: un Doodle cade su un altro, non può spingere e continua a cadere.

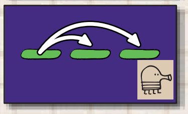
Regole particolari!

1. Spingere:
Se il vostro Doodle salta su una piattaforma occupata da un altro *Doodle*, lo fa cadere giù dalla piattaforma (vedi immagine), come in una normale caduta (vedi sopra).

2. Tessere potere: (*Consiglio: giocate la prima partita senza le tessere potere.)*
Se il vostro Doodle atterra su una tessera potere, prendete la tessera, giratela e...

- usatela subito se è raffigurato un lampo
- usatela quando volete durante il gioco (al vostro turno) se è raffigurato un *Doodle*.





Conservate le vostre tessere *potere* in attesa di utilizzo, piazzandole sopra la vostra tessera *Doodle*, così vedete sempre com'è equipaggiato il vostro Doodle (vedi figura a destra).
Le tessere *potere* utilizzate vanno scartate ma **non** rimesse dentro la scatola.
Nota: è possibile avere e utilizzare più tessere potere, anche dello stesso tipo, nella medesima mossa.

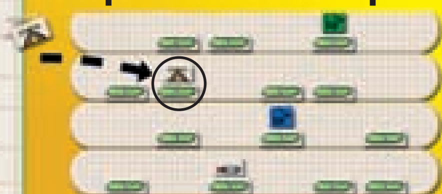


Sul **retro** delle tessere *potere* è rappresentata graficamente la loro funzione:

	Molla & trampolino	Scudo	Scarpe a molla	Cappellino a elica	Razzo
Fronte					
Retro	*Es.:* Consente di saltare su una delle piattaforme del piano **superiore** indicate dalle frecce. Va usata **subito**.	*Es.:* Scartando la tessera si evita una caduta, ma poi è comunque obbligatorio passare il turno. Purtroppo lo scudo non protegge dalle spinte...	*Es.:* Consente di saltare su una delle piattaforme dello **stesso** piano indicate dalle frecce.	*Es.:* Consente di saltare sulla piattaforma del piano **superiore** indicata dalla freccia.	*Es.:* Consente di saltare su una delle piattaforme del piano **superiore** indicate dalle frecce.

Ogni volta che prendete una tessera potere dalla rampa, la dovete subito sostituire pescandone una nuova dalla scatola e posizionandola sulla piattaforma di valore più alto del piano vuoto (vuoto = nessun *Doodle* e nessuna tessera) situato più in basso (fronte visibile).

Rimpiazzare le tessere potere

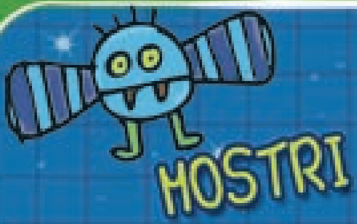


Il posizionamento di una tessera potere: la tessera finisce sul piano vuoto più in basso, sulla piattaforma con il numero più alto.

And the winner is...

Chi raggiunge per primo il piano più elevato si aggiudica la vittoria e può mettere la corona al suo *Doodle*!









Variante per Doodler esperti!

Conto alla rovescia e rincorsa

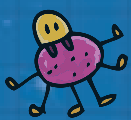
Prima di iniziare il gioco, mettete nella scatola le tessere *expert* assieme alle tessere *potere*. Successivamente sistemate le tessere come di consueto.

Se però pescate una tessera *expert*, anziché posizionarla sul piano vuoto più *basso*, piazzatela sul piano vuoto più in *alto*, come sempre sulla piattaforma con il numero più alto.

Oltre a A) 

e B) 

, esiste ora una terza possibilità...



Sparare!

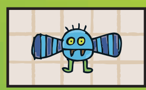
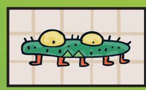
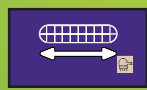
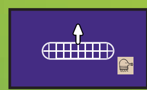
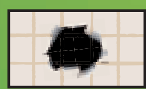
Funziona così: se il vostro *Doodle* si trova in linea perpendicolare sotto un UFO o un mostro, potete sparare utilizzando un dado che indichi l'esatta distanza tra il *Doodle* e il bersaglio. Il dado utilizzato per sparare va poi naturalmente scartato...

Se sparate a un mostro o un UFO, ottenete in premio la tessera. Come di consueto si riposiziona subito una nuova tessera pescata dalla scatola. La tessera *expert* guadagnata si potrà utilizzare subito o successivamente durante il proprio turno. Le tessere expert utilizzate vanno scartate e non rimesse dentro la scatola

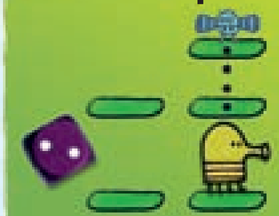
Se il vostro *Doodle*, invece di sparare, salta sulla piattaforma in cui si trova un UFO o un mostro con la normale azione A) 

, prendete la tessera, come se fosse una normale tessera potere. Ma attenzione: chi salta venendo esattamente da sotto, precipiterà dal suo punto di partenza! Dopo avere sparato, come al solito, si può scegliere di fermarsi o continuare.

Tessere "expert"

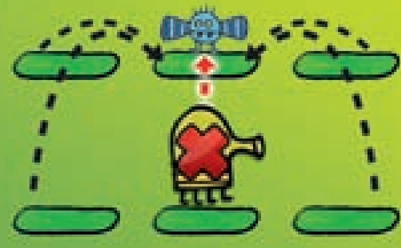
Fronte	**Retro**
Mostri & UFO	
	 **Tirare di nuovo** oppure
	 **Spostare un piano** oppure
	 **Estrarre un piano**
Buchi neri	L'unica salvezza è evitarli!
	**Pericolo!** Chi cade dentro, viene risucchiato e deve ricominciare da capo con il proprio *Doodle*.

Sparare



Es: il mostro si trova in linea retta a 2 piani di distanza. Per spararlgli bisogna scartare un 2.

Salto sul mostro



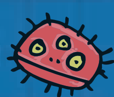
Frecce nere: da qui si può saltare sul mostro.
Freccia rossa: da qui no.



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

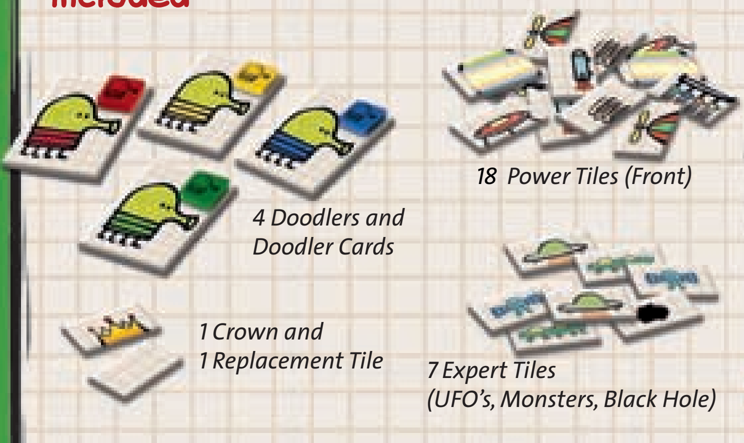


GB USA

doodle jump® board game

For 2 to 4 Doodlers, Ages 8 and Up
By: Max Kirps
Design: Ideenfabrik
Editor: Philipp Sprick

included





object of the game

Whoever makes it to the very top with their Doodler is the winner!
To do that, you'll need the luck of the dice and the courage to take risks...

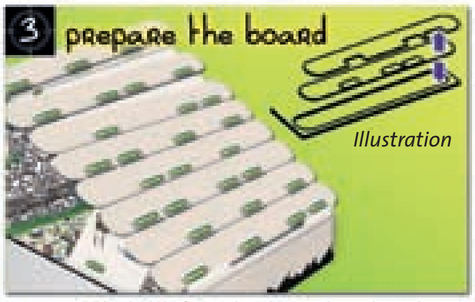
the countdown



Remove all tiles from the pre-cut board. Place the Power Tiles in the Power Tile compartment. Leave the Crown, Expert Tiles (and Replacement Tile) outside the box. Play the very first game without tiles.



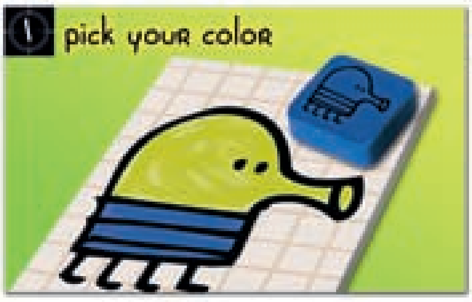
Place the game board support panels into the box to easily access the compartment as shown.



Separate the levels from the pre-cut boards and remove the cover (see illustration). Stack the 8 levels in the middle of the game ramp in any sequence.



The randomly selected Power Tiles must be placed face up on every second level of the platform starting **from the bottom**: always on the **highest number**.

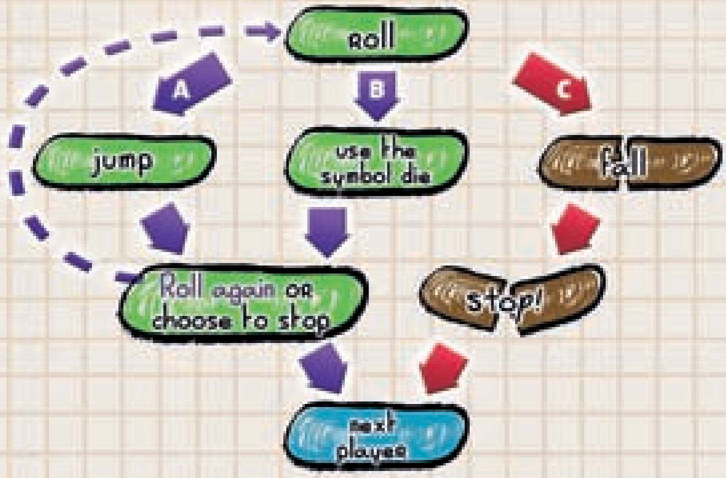


Each player selects one Doodler Card and matching Doodler. Place the Doodlers on the table in front of the ramp.



Let the game begin!

let's play!



Whoever rolls the highest number begins and play then continues clockwise.
The player rolls all the dice. (When there are only two players, put away one numbered die). The overview to the right shows all the moves you are able to do.

Your roll is successful when you: **either ...**
A) are able to **jump** on a pad **or,**
B) are able to **use the symbol die.**

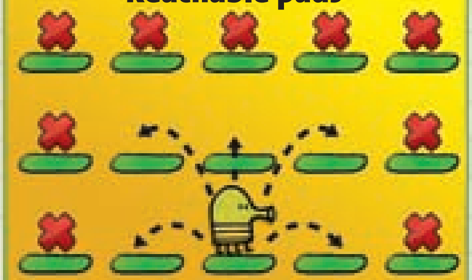
If neither A nor B is possible, then you **fall** (C)!

A) jump

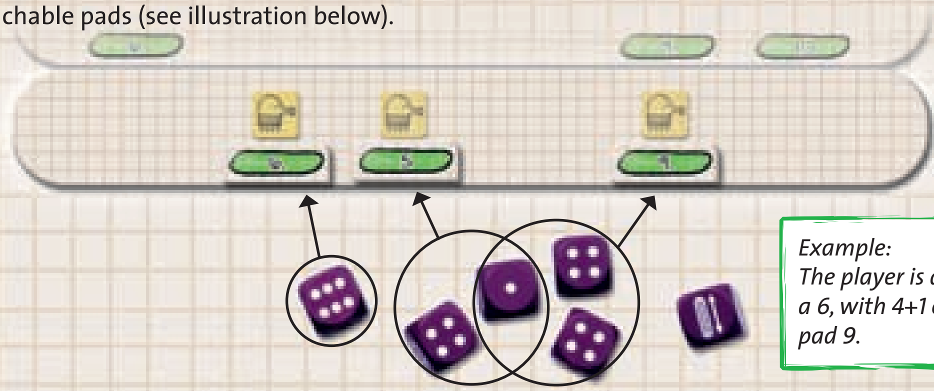
At the start of the game, **all** the pads on the bottom level are reachable. Later, only the neighboring pads directly near the Doodler are reachable (see illustration on the right). The Doodler never jumps down or remains in place ...

After rolling the dice, combine and count the dice as needed to match a number on the reachable pads (see illustration below).

Reachable pads



Black arrows = reachable.
Red crosses = not reachable.



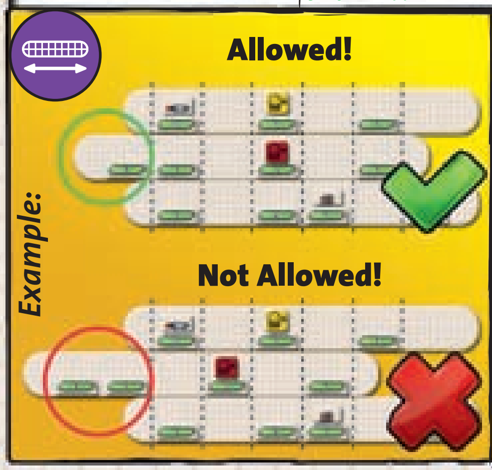
Example:
The player is able to jump on pad 6 with a 6, with 4+1 on pad 5 or with 1+4+4 on pad 9.

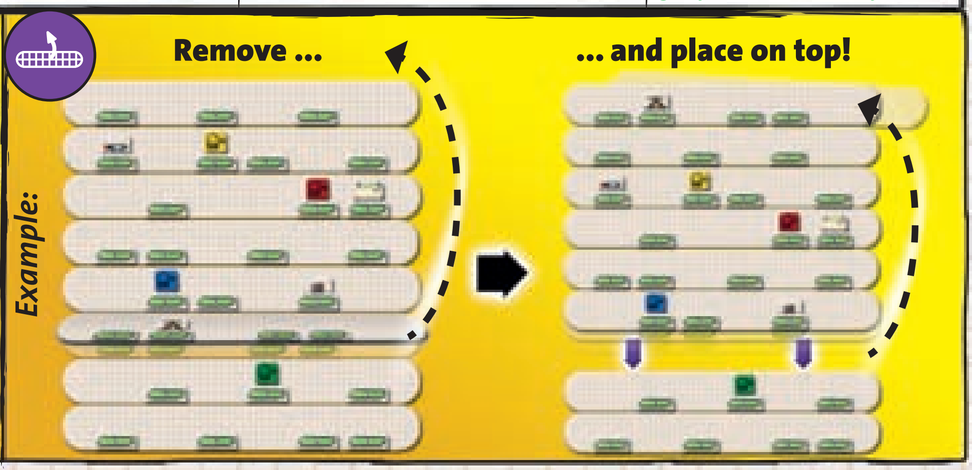
Once your Doodler reaches a new pad, put aside the dice you used for that jump.
Note: **Never** make more than one jump with the same roll. The remaining dice can be rolled again to extend your turn!

B) use the symbol die

The symbol die shows various options. Put it **aside** once you have used it.

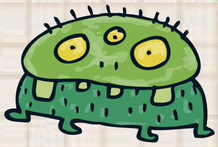
			
1 or 2 dots: Use like regular dice.	**Shift to one side:** Slide any level exactly one space to the left or right. (Be sure to keep the levels above and below it in place.) It can only extend over the left or right edge by one space.	**Remove:** Take out any Game Board Level **on which there is no Doodler** and move it to the top of the Game Ramp. All other levels slide down.	**Try again:** Roll all the dice that have not been used.
	Note: *Shifting allows you to make a pad reachable to your Doodler, or out of reach for your opponent!*	***Note:*** *Removal can sabotage your opponents or ease your way to the top. Keep an eye on the Power Tiles.*	***Note:*** *Don't like your first roll? Use this special symbol to re-roll and give your luck another try!*





Roll again or choose to stop





Once you **A)** jump or **B)** use the symbol die, decide whether to continue or end your turn.

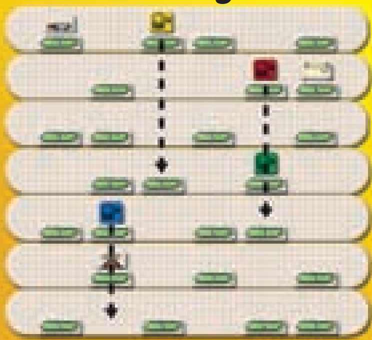
- **If you continue,** roll **all the remaining dice** again, which of course increases the risk of falling ...
- **If you stop voluntarily,** your Doodler remains on its reached pad. It is then the next player's turn to roll all the dice, etc.

c) fall

If you cannot jump or use the Symbol Die, it's just bad luck. Your Doodler falls down to the next **empty** pad (empty = no other Doodler, no Power Tile. See illustration right). If there is no empty pad, the player must start again from the beginning.

After a fall, it is the next player's turn to roll with all the dice, etc.

Falling



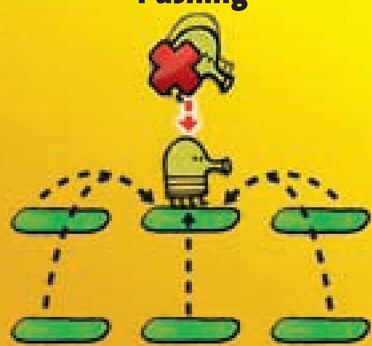
Blue falls off the board, Yellow falls on 9 and Red falls on 8.

Special Features!

1. Pushing

If your Doodler jumps onto the pad of another Doodler, knock the other Doodler off the pad (see illustration). The other Doodler falls as usual (see above).

Pushing



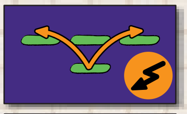
Black arrows: jump on your opponent's Doodler & knock him off. Red arrow: A falling Doodler does not knock his opponent off. (He falls down to the next empty pad.)

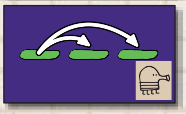
2. Power Tiles *(leave out for the very first game)*

If you land on a Power Tile, take it, turn it over and ...

- use it **right away** if it has a lightning bolt on it.
- use it **anytime** in the game (during your turn), if it has a Doodler on it.

Once you **use** a Power Tile, remove it from the game.
Until then, accessorize your Doodler Card with the tile.

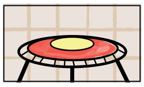
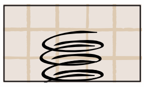
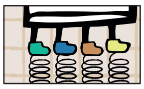
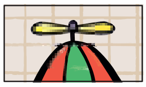
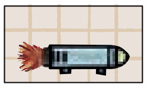
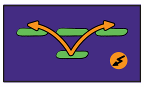
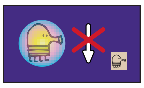
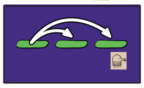
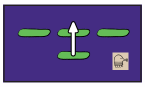
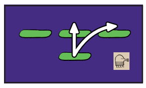




Note: You can have and use several tiles (and identical tiles) at any given time.

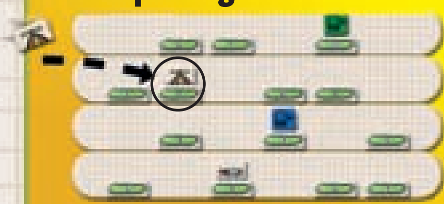


The **backside** reveals what the tile is:

	Trampoline & Springs	Shield	Jump Shoes	Propeller Hat	Jetpack
Front	 				
Back	*e.g.*  You may **immediately** jump to a reachable pad on the **next** level up, as illustrated by the arrow on the tile.	 Prevent your Doodler from **falling** with the shield. Then it's the next player's turn. Unfortunately, the shield does not help against pushing.	*e.g.*  Jump onto another reachable pad on the **same** level as illustrated by the arrow on the tile.	*e.g.*  Jump onto a reachable pad on the **next** level up, as illustrated by the arrow on the tile.	*e.g.*  Jump onto a reachable pad on the **next** level up, as illustrated by the arrow on the tile.

Whenever you land on a Power Tile, always replace it with another random one from the game box. Place it face up on the lowest **empty** level (= no Doodler, no Tile) onto the empty pad with the **highest** number.

Replacing a Power Tile



Place it onto the lowest empty Game Board Level (= no Doodler or Tile) on the empty Pad with the highest number.

and the winner is ...

Whoever reaches the top first is crowned the winning Doodler!





variations for expert doodlers!

additional features

Before you start, add the Expert Tiles to the Power Tiles in the box.

Then place the tiles as usual. When you draw an **Expert Tile**, it must always be placed at the highest empty **Game Board Level** (= no Doodler or Tile) on the empty **Pad** with the highest number.

In addition to A) jumping and B) using the Symbol Die, you have a third possibility now ...

Expert Tiles

Front	Back
Monsters & UFO's	Either **Try again** or
	Slide a level or
	Remove a level & place on top
Black Hole	Only option here: **Avoid it!** Whoever lands on it is swallowed up and must start again from the beginning.

shoot it or boot it!

When you are in a straight line under a UFO or monster, use one of the dice with the number of levels up to your target. As usual, remove the die from play.

If you hit your target, you get the tile as a reward. (Remember to replace the tile.) You can use your tile immediately or at any future turn. After using, remove it from the game.

The same thing goes if you jump on a UFO or Monster from the side. Use the tile immediately or at any future turn. After using, remove it from the game and replace the tile on the highest empty Game Level.

Watch out! If you jump directly from beneath the monster, your Doodler falls down from were you started to jump. Remove that tile from the game and replace the tile on the highest empty Game Level.

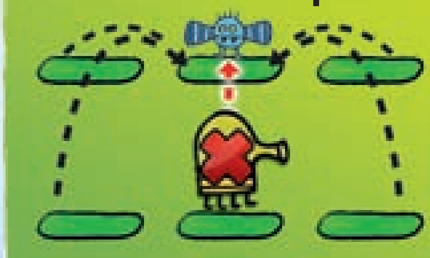
After the move, you can continue or stop as usual.

Shoot



Example: The Monster is 2 levels away. You need to roll a 2 to shoot.

Monster Jump



Black arrow: You can jump on a Monster this way. Red arrow: ZONK! Watch out!

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

NL

doodle jump®
Het bordspel

Voor 2 tot 4 springkampioenen vanaf 8 jaar
Auteur: Max Kirps
Design: Ideenfabrik
Redactie: Philipp Sprick

Met:



Waar gaat het om?

De winnaar is de speler die het als eerste lukt met zijn Doodler helemaal bovenaan te komen! Daarvoor heb je dobbelgeluk nodig en je moet risico durven nemen ...

De countdown ...



Leg de powerkaartjes in het vak van de doos. De kroon, het reservekaartje en de kaartjes voor gevorderden laat je uit de doos.
Tip! Laat bij het allereerste spel alle kaartjes weg.



Steek de uiteinden van het spelbord in de doos, zodat je het vak goed kunt bereiken.



Haal de verdiepingen uit het karton en verwijder de afdekking (zie afbeelding). Leg de 8 verdiepingen in het midden op het spelbord. De volgorde bepaal je zelf.



Leg op iedere 2e verdieping vanaf beneden telkens een toevallig gepakt powerkaartje neer: steeds op het platform met het hoogste getal en natuurlijk zo, dat je de voorkant kunt zien ...

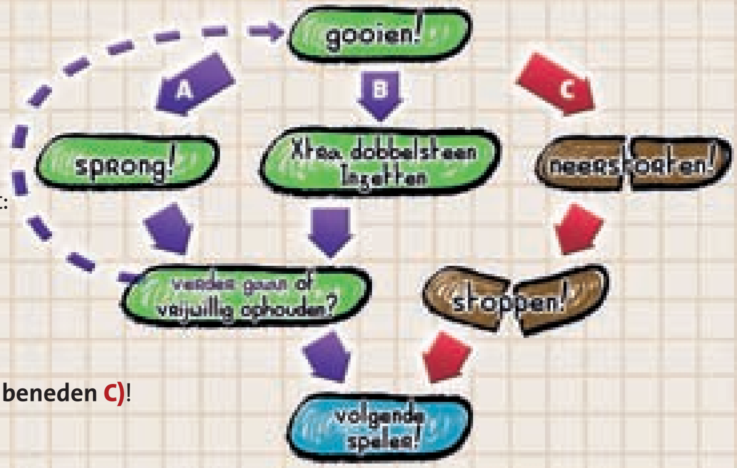


Pak per speler een Doodler-bord en de daarbij horende Doodler. Leg hem vervolgens voor de doos.



Nu kan de wedstrijd beginnen!

Het gaat beginnen!



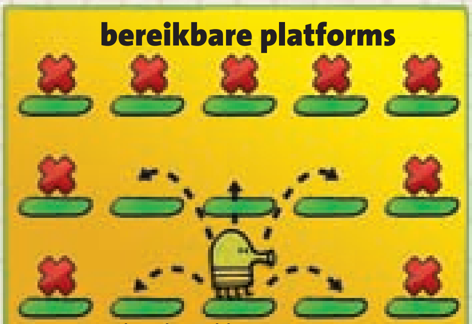
Wie het hoogste getal gooit, mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is gooit alle dobbelstenen. (Laat als je met z'n tweeën speelt, een gewone dobbelsteen weg.) Wat je daarmee in het spel kunt doen, zie je in het overzicht:

Je worp is dus succesvol, als je **of** ...
A) een **sprong** op een platform kunt maken of
B) de **Xtra dobbelsteen** kunt **inzetten**.

Is geen van beide mogelijk, dan heb je pech gehad en **val je naar beneden C)**!
En zo gaat dat:

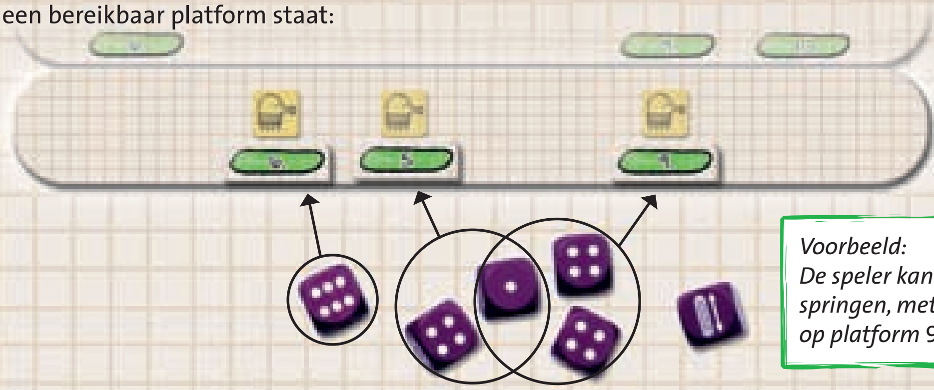
A) sprong!

In het begin zijn alle platforms op de **onderste** verdieping bereikbaar. Later zijn alleen alle platforms bereikbaar die **direct** aan de Doodlers grenzen (zie afbeelding rechts). Naar beneden of op de plaats springt een Doodler nooit...



zwarte pijlen: bereikbaar
rode kruizen: niet bereikbaar

Voor een sprong tel je een willekeurig aantal dobbelsteenpunten op tot een getal dat op een bereikbaar platform staat:



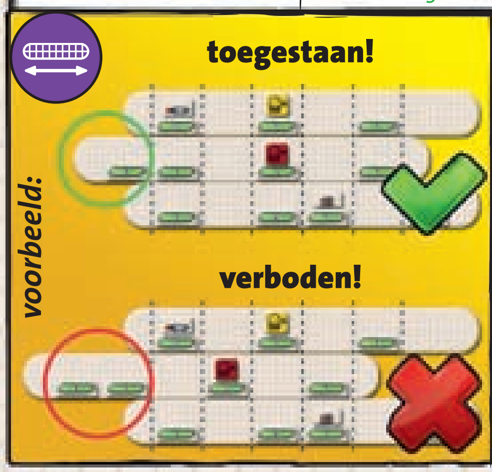
Voorbeeld:
De speler kan met de 6 op platform 6 springen, met 4+1 op de 5 of met 1+4+4 op platform 9.

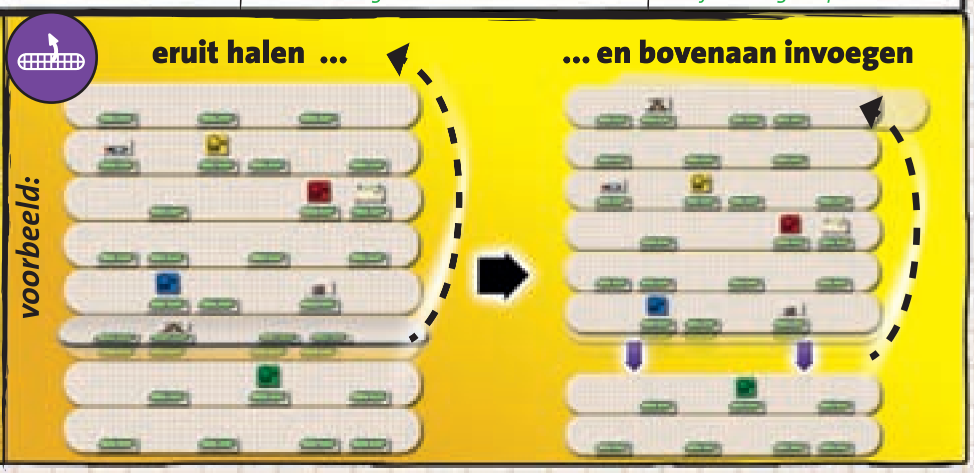
Zet vervolgens de Doodler op het bereikte platform en leg de **dobbelstenen** die je voor de sprong nodig had **weg**.
Let op: je kunt **nooit** met dezelfde dobbelsteen meerdere sprongen maken.

B) Xtra dobbelsteen inzetten

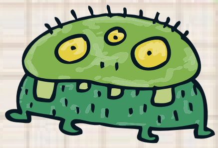
De Xtra dobbelsteen laat verschillende symbolen zien. Leg hem **weg**, nadat je hem gebruikt hebt.

			
1 of 2 ogen: Geldt als een normale dobbelsteen met getal.	**Verschuiven:** een willekeurige verdieping 1 positie naar links of rechts verschuiven. Houd daarbij de erboven en eronder liggende verdieping vast. De verdieping mag daarna hoogstens 1 positie rechts of links over het spelbord uitsteken. *Tip! Verschuiven helpt platforms in het eigen bereik te brengen.*	**Eruit halen:** een willekeurige verdieping, waar geen Doodler op staat, er voorzichtig met beide handen uit halen. (De bovenste verdieping mag er niet uit gehaald worden.) Alle andere verdiepingen schuiven er 1 naar beneden. De verdieping dan weer helemaal bovenaan op het spelbord leggen. *Tip! eruit halen kan de andere spelers hinderen de overwinning te halen.*	**Nog een keer proberen:** alle nog niet gebruikte dobbelstenen nog een keer gooien. *Tip! als je met deze worp niet kunt springen, mag je hiermee bij wijze van uitzondering, toch nog een keer je dobbelgeluk proberen!*









verder gaan of vrijwillig ophouden?

Steeds als je of **A)** gesprongen hebt of **B)** de Xtra dobbelsteen hebt ingezet, beslis je vervolgens of je verder gaat of vrijwillig stopt.

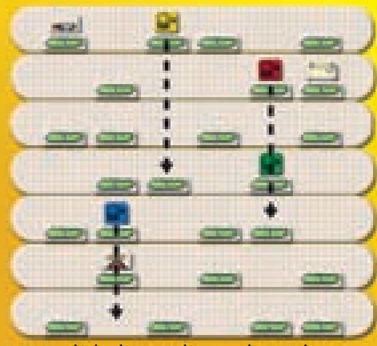
- **Ga je door**, dan gooi je alle **nog niet gebruikte dobbelstenen** opnieuw. Het risico om neer te storten, wordt natuurlijk groter ...
- **Stop je vrijwillig**, dan blijft je Doodler op het bereikte platform staan. De volgende speler is aan de beurt, gooit met alle dobbelstenen enz.

c) neerstorten!

Kun je na het gooien niet volgens de regels springen of de Xtra dobbelsteen inzetten, dan heb je pech gehad en stort je neer. Dat betekent, je Doodler valt in rechte lijn naar beneden op het volgende **lege** platform (leeg = geen andere Doodler, powerkaartje, zie afbeelding rechts.) Is daar geen leeg platform, dan moet de speler met z'n Doodler weer van voren af aan beginnen.

Na het neerstorten is de volgende speler aan de beurt, gooit met alle dobbelstenen enz.

Neerstorten ...

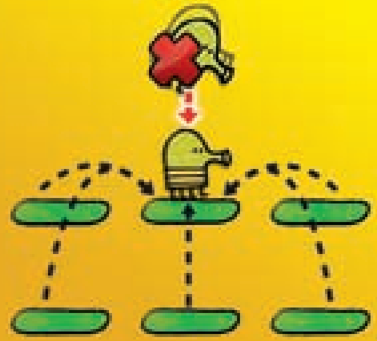


Blauw valt helemaal naar beneden, geel op 9 en rood op 8.

Bijzonderheden!

1. Duwen:
Maakt je Doodler een sprong op het platform van een andere Doodler, dan duw je die daardoor van het platform (zie afbeelding). De andere Doodler valt zoals bij het neerstorten (zie boven) naar beneden.

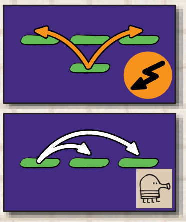
Duwen ...



Zwarte pijl: sprong op een Doodler = duwen. Rode pijl: neerstortende Doodler = duwen niet mogelijk.

2. Powerkaartje:
Kom je op een powerkaartje, dan pak je het, je draait het om en ...

- **gebruikt het direct, als er een bliksemschicht op staat.**
- gebruikt het **een keer** in het spel (als je aan de beurt bent), als er een Doodler op staat.

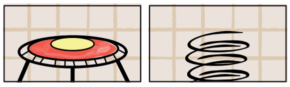
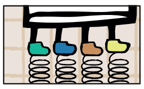
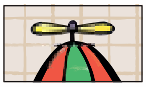
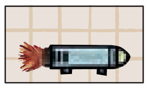
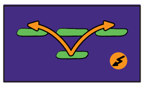
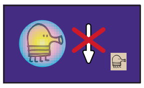
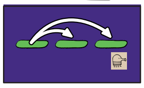
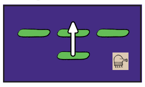
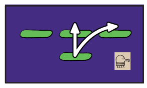


Steeds als je een powerkaartje **gebruikt**, leg je het daarna **naast de doos**. Het is uit het spel. Tot dan kun je je Doodler met het kaartje uitrusten: leg het gewoon op je Doodler-bord op de juiste plaats.



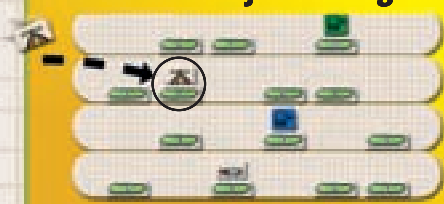
Opmerking: je mag meerdere en ook dezelfde kaartjes per beurt bezitten en gebruiken.

De **achterkant** verraadt, wat op het kaartje staat:

	Springveer & trampoline	Scherm	Springschoenen	Propellerhoed	Raket
Voor					
Achter	*bv.:*  Je mag **direct** op een bereikbaar platform van de **volgende** verdieping springen, die op het kaartje met een pijl gemarkeerd is.	 In plaats van **neer te storten** geef je gewoon het scherm af. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Tegen **duwers** helpt het scherm helaas niet ...	*bv.:*  Spring op een bereikbaar platform **van dezelfde** verdieping, die op het kaartje met een pijl gemarkeerd is.	*bv.:*  Spring op een bereikbaar platform van de **volgende** verdieping, die op het kaartje met een pijl gemarkeerd is.	*bv.:*  Spring op een bereikbaar platform van de **volgende** verdieping, die op het kaartje met een pijl gemarkeerd is.

Steeds als je op een powerkaartje komt, pak dan meteen zonder te kijken een nieuwe uit de doos. Leg het op de onderste **lege** verdieping (= geen Doodler, geen kaartje). Daar komt het op het lege platform met het hoogste getal (voorkant zichtbaar).

Powerkaartje toevoegen



kaartje komt op de onderste lege verdieping op het lege platform met het hoogste getal.

En de winnaar is ...

Wie als eerste de bovenste verdieping bereikt, heeft gewonnen en mag zijn Doodler de kroon opzetten!





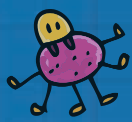
Variant voor ervaren Doodlers!

Countdown en afloop

Leg voordat het spel begint de **kaartjes voor gevorderden** en de power-kaartjes samen in de doos.

Leg dan de kaartjes zoals in de spelregels beschreven neer. Steeds als je een **kaartje voor gevorderden** pakt, komt het op de **bovenste** lege verdieping (= geen Doodler, geen kaartje), en wel zoals altijd op het platform met het hoogste getal.

In plaats van A) sprong en B) Xtra dobbelsteen inzetten is er nu nog een derde mogelijkheid...



Kaartjes voor gevorderden	
Voor	**Achter**
Monsters & ufo's	Of **opnieuw gooien** of
	verdieping verschuiven of
	verdieping eruit halen
Zwart gat	Hier helpt maar één ding: **uitwijken!** Want wie erin springt of valt wordt opgeslokt en moet met z'n Doodler weer helemaal opnieuw beginnen.

Uit de weg ruimen!

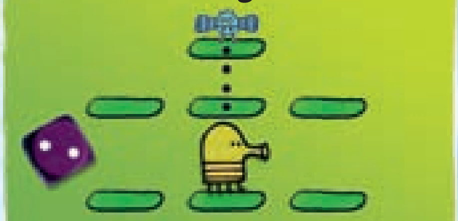
En dat gaat zo: je moet in **rechte lijn** onder de ufo of het monster staan **en** 1 dobbelsteen inzetten, die precies het aantal verdiepingen tot de ufo of het monster verwijderd is. De dobbelsteen is daarna natuurlijk weg ...

Is het gelukt, dan krijg je als beloning het kaartje. Leg zoals gebruikelijk een nieuwe neer. Je kunt je kaartje **direct** of **een keer** tijdens het spel gebruiken (als je aan de beurt bent). Leg het daarna naast de doos.

Hetzelfde geldt, als je met de actie A) sprong op de ufo of het monster komt. Maar pas op: wie precies van onderen ertegen aan springt, die stort vanaf zijn uitgangspunt neer!

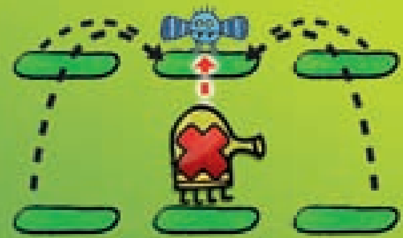
Na de zet kun je verder gaan of stoppen.

Uit de weg ruimen



Voorbeeld: het monster is 2 verdiepingen verwijderd. Dus heb je voor het uit de weg ruimen een 2 nodig.

Monstersprong



Zwarte pijl: van hieruit kun je op een monster springen.
Rode pijl: van hieruit niet.



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

222999

